

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IX SMP N 2 TUNTANG**

Elleva Meichika Pratiwi, Kriswandani, S.Si., M.Pd., Erlina Prihatnani, S.Si., M.Pd.
Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Satya Wacana, 2014

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap minat belajar pada siswa kelas IX SMP N 2 Tuntang; 2) mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IX SMP N 2 Tuntang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP N 2 Tuntang pada semester 1 Tahun Ajaran 2014/2015. Pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling* kemudian diperoleh siswa kelas IX D (32 siswa) sebagai kelas kontrol dan IX E (32 siswa) sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data menggunakan metode angket untuk mengukur minat belajar siswa dan metode tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Desain penelitian ini menggunakan *the randomized control group pretest-posttest* dengan kondisi awal minat belajar dan hasil belajar siswa seimbang. Analisis data untuk menjawab hipotesis menggunakan uji beda rerata *independent t-test*. Hasil uji beda rerata diperoleh: 1) untuk minat belajar nilai signifikansi sebesar $0,019 < 0,050$ yang berarti rata-rata minat belajar kedua kelompok berbeda dan karena rata-rata kelas eksperimen (75,2188) lebih tinggi daripada kelas kontrol (69,3125), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap minat belajar siswa kelas IX SMP N 2 Tuntang; 2) untuk hasil belajar nilai signifikansi sebesar $0,046 < 0,050$ yang berarti rata-rata hasil belajar kedua kelompok berbeda dan karena rata-rata kelas eksperimen (73,4375) lebih tinggi dari kelas kontrol (62,3125), dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas IX SMP N 2 Tuntang.

PENDAHULUAN

Matematika adalah suatu pelajaran yang tersusun secara beraturan, logis, berjenjang dari yang paling mudah hingga yang paling rumit, sedemikian rupa tersusun sehingga pengertian terdahulu mendasari pengertian berikutnya (Hudojo, 2005). Salah satu tujuan belajar matematika menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan pemecahan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh (Depdiknas, 2006). Belajar matematika tidak hanya berhubungan dengan bilangan-bilangan serta operasi-operasinya, melainkan matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungan yang diatur menurut urutan yang logis (Hudojo, 2005). Namun demikian beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Beberapa siswa memberi label negatif terhadap matematika, siswa menganggap bahwa matematika pelajaran yang sulit, menakutkan dan membosankan sehingga menimbulkan minat yang rendah untuk mempelajarinya (Ratna, dkk., 2008).

Slameto (2010) menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Slameto menambahkan bahwa jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar, dapatlah diusahakan dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan dan cita-citanya berkaitan materi yang dipelajari tersebut. Menurut Prasetyo dan Sumardjono (2010) salah satu cara dalam membangkitkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi, misalnya diskusi, kerja kelompok, eksperimen dan demonstrasi. Siregar dan Hartini (2010) menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siregar dan Hartini menambahkan untuk dapat mencapai hasil belajar yang baik maka model pembelajaran yang digunakan harus diusahakan tepat, efisien dan seefektif mungkin agar tidak membuat siswa bosan, mengantuk dan pasif.

Salah satu upaya untuk membantu permasalahan rendahnya minat belajar dan hasil belajar tersebut dapat dilakukan dengan memilih menggunakan model

pembelajaran yang sesuai. Suyitno (2006) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa. Salah satu komponen pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai macam strategi dan model pembelajaran secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan materi, siswa dan konteks pembelajaran, sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat memilih model pembelajaran yang cocok dengan materi atau bahan ajar. Model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Dewi (2006) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa hal-hal yang mendukung model pembelajaran ini diantaranya potensi kreativitas siswa, siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dan kesadaran siswa untuk mengungkapkan ide serta berusaha menemukan pemecahan masalah lebih dari satu.

Pepkin (2004) mendefinisikan model CPS sebagai model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Karen dalam Cahyono (2009) menuliskan langkah-langkah CPS dalam pembelajaran matematika sebagai hasil gabungan prosedur Von Oech dan Osborn, yaitu: (1) Klarifikasi masalah, yaitu pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian yang diharapkan; (2) Pengungkapan gagasan, dimana siswa dibebaskan untuk mengungkapkan gagasan tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah; (3) Evaluasi dan seleksi, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi yang cocok untuk menyelesaikan masalah; dan (4) Implementasi, siswa menentukan strategi yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, diharapkan aspek-aspek kemampuan matematika seperti penerapan aturan pada masalah tidak rutin, penemuan pola, penggeneralisasian, komunikasi matematika dapat dikembangkan secara lebih baik.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMP N 2 Tuntang dan adanya kajian teori mengenai *Creative Problem Solving*, sehingga menginspirasi dilakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) kepada siswa kelas IX SMP N 2 Tuntang saat proses pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini

yaitu: 1) untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh model pembelajaran CPS terhadap minat belajar siswa kelas IX SMP N 2 Tuntang, 2) untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh model pembelajaran CPS terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP N 2 Tuntang.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 2 Tuntang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP N 2 Tuntang yang berjumlah 221 siswa yang terbagi dalam 7 kelas. Pengambilan sampel secara *cluster random sampling* dan terpilih kelas IXD (32 siswa) sebagai kelas kontrol dan kelas IXE (32 siswa) sebagai kelas eksperimen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *creative problem solving* pada kelas eksperimen dan pembelajaran yang berpusat pada guru pada kelas kontrol. Sedangkan, variabel terikat pada penelitian ini adalah minat belajar dan hasil belajar.

Desain penelitian ini adalah *the randomized control group pretest-posttest design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat yang terdiri dari 40 pernyataan yang dibagi dalam 3 indikator dan setiap indikator dibagi menjadi beberapa subindikator. Penskoran angket minat belajar menggunakan skala *likert* yang dibagi dalam 4 alternatif jawaban. Sebelum digunakan untuk pengambilan data dilakukan validitas isi oleh ahli, validitas butir dan reliabilitas dengan menggunakan bantuan *SPSS*. Instrumen untuk mengukur hasil belajar adalah tes hasil belajar yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban. Sebanyak 20 soal pilihan ganda tersebut dibagi dalam 2 indikator dan setiap indikator dibagi lagi menjadi beberapa subindikator, namun sebelum digunakan untuk pengambilan data dilakukan validitas isi oleh ahli, validitas butir dengan bantuan *SPSS*, reliabilitas dan taraf kesukaran butir soal dengan bantuan *MS. Excel*. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis uji beda rerata *independent t-test*, yang sebelumnya harus dilakukan uji prasyarat normalitas dengan *Shapiro-wilk* dan homogenitas dengan *Levene's*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Minat Belajar

Perbandingan minat belajar awal dan akhir pada kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1
Perbandingan Minat Belajar Awal dan Akhir

Kelas	Kemampuan awal		Kemampuan Akhir	
	Sig.(2-tailed)	Rata-rata	Sign.(2-tailed)	Rata-rata
Kelas kontrol	0,718	63,6562	0,019	69,3125
Kelas eksperimen		62,5312		75,2188

Tabel 1 menunjukkan bahwa minat belajar awal pada kedua kelompok sampel seimbang. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada sig.(2-tailed), yaitu 0,718 yang lebih besar dari 0,05. Berarti terdapat perbedaan minat belajar awal antara kelas kontrol (63,6562) dan kelas eksperimen (62,5312). Berbeda dengan kondisi awal tingkat signifikansi di skor angket minat belajar setelah diberi perlakuan menghasilkan signifikan sebesar $0,019 < 0,05$. Hal ini berarti perbedaan rerata dimana kelas eksperimen (75,2188) lebih tinggi daripada kelas kontrol (69,3125). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap minat belajar siswa kelas IX SMP N 2 Tuntang.

2. Hasil Belajar

Perbandingan hasil belajar awal dan akhir pada kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 2
Perbandingan Hasil Belajar Awal dan Akhir

Kelas	Kemampuan awal		Kemampuan Akhir	
	Sig.(2-tailed)	Rata-rata	Sign.(2-tailed)	Rata-rata
Kelas kontrol	0,214	58,05	0,046	62,3125
Kelas eksperimen		55,23		73,4375

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar awal pada kedua kelompok sampel seimbang. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada sig.(2-tailed), yaitu 0,214 yang lebih besar dari 0,05. Berarti terdapat perbedaan minat belajar awal antara kelas kontrol (58,05) dan kelas eksperimen (55,23). Berbeda dengan kondisi awal tingkat signifikansi di skor angket hasil belajar setelah diberi perlakuan menghasilkan signifikan sebesar $0,046 < 0,05$. Hal ini berarti perbedaan rerata dimana kelas eksperimen (73,4375) lebih tinggi daripada kelas kontrol (62,3125). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP N 2 Tuntang.

Hasil pengamatan pada kelas eksperimen yang dikenakan pembelajaran *creative problem solving* menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih berminat dalam mengikuti pelajaran matematika, karena dalam kelas ini sangat terlihat banyaknya siswa yang memperhatikan penjelasan guru. Selain hal itu, siswa menjadi lebih aktif saat pembelajaran berlangsung dan mampu mengeluarkan pendapat-pendapat/ide-ide untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. Hal tersebut sesuai yang diungkapkan oleh Treffinger (Wahyu, 2013), salah satu kelebihan model CPS adalah membuat siswa bertindak aktif dalam pembelajaran serta melatih berpikir kritis dan kreatif, karena disajikan permasalahan diawal dan memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mencari arah-arrah penyelesaian.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas IX SMP N 2 Tuntang. Sehingga, guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dalam pembelajaran matematika pada materi yang lain dan memperbanyak referensi terkait model pembelajaran *creative problem solving*. Selain guru, sekolah juga diharapkan dapat memberi sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada guru untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran *creative problem solving* dengan cara *workshop* atau seminar. Siswa tidak perlu ragu-ragu atau malu-malu dalam berpendapat, bertanya maupun menjawab di dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, A. N. 2009. Pengembangan Model pembelajaran Creative Problem Solving berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Matematika SMA. *Jurnal Seminar Nasional V. UNNES*.
- Depdiknas. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 22 Tahun 2006, tentang Standar Isi Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas.
- Hudojo, Herman. 2005. *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: P2LPTK.
- Prasetyo, Sumardjono, P.M. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Siregar dan Hartini. 2010. *Teori belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: UNJ.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyitno, A. 2006. *Teori Pembelajaran Matematika 1*. Semarang: Jurusan Matematika FMIPA UNNES.
- Pepkin, K. L. 2004. *Creative problem Solving in Match*. Tersedia di: <http://www.edu/hti/2004/vo2/04.htm>. [29 Januari 2014 jam 16.40 WIB]
- Prasetyo dan Sumardjono, P.M. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Pudjiadi. 2009. Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Creative Problem Solving (CPS) berbatu CD Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal. LPMP Jawa Tengah*.
- Ratna, dkk. 2008. Hubungan Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 10 Malang. *Jurnal. UNM*
- Wahyu, dkk. 2013. Pengaruh Penerapan Creatif Problem Solving (CPS) terhadap kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI IPA MAN 3 Malang. *Jurnal FMIPA. Universitas Negeri Malang*.